

МИР ВОЛШЕБСТВА

Любителям стиля фэнтези и фанатам игр серии «Битвы Fantasy», желающим узнать новые подробности и понять истоки нашего Мира Волшебства посвящается эта книга.

ПРОЛОГ

Помните у Пушкина: «Еще одно, последнее сказание — и летопись окончена моя»... А наша Летопись только начинается. К сожалению, мы можем рассказать вам только то, что сохранилось в памяти поколений, ибо много веков минуло с того времени, когда все это началось, и некоторые факты были просто забыты, а о других — свидетели (не удивляйтесь, есть и такие) не хотят говорить даже сейчас.

СТАРЫЙ СВЕТ

Итак, перед вами целый мир, мы называем его «Мир Волшебства». Это совсем другой мир, не тот, в котором живем мы с вами. Хотя здесь тоже есть Старый Свет — большой материк, разделенный на десятки государств: королевств и республик. В них живут люди, такие же, как и мы с вами, они строят города, заводы и плотины, выращивают хлеб и фрукты, воюют и создают произведения искусства. Но, в отличие от нашего мира, здесь еще всегда существовала магия. Местные жители называют ее Искусством.

Все жители Старого Света владеют Искусством, но совсем не так, как те колдуны и волшебники, о которых вы читаете в сказках. Простые люди используют волшебство — могущество стихий Огня, Воды, Воздуха и Земли не для того, чтобы двигать горы или осушать моря. А чтобы облегчить себе жизнь, они творят маленькие бытовые чудеса. Например, во всем мире нет спичек или зажигалок. А кому они нужны, если любой человек может зажечь огонь с помощью магии! Или другое, внешне почти незаметное волшебство: металл перестает ржаветь, если произнести всего несколько слов, а заговоренный пеньковый канат не рвется, когда к нему подвешивают такой груз, который разорвал бы и стальной трос. Люди научились «встраивать» магию в творения своих рук и ума. Как бы удивились наши инженеры и ученые, если бы увидели машину или пароход, построенные в Мире Волшебства! Но так же, как и в нашем мире, люди продолжали изобретать и совершать открытия — в свое время появился порох и огнестрельное оружие, паровой двигатель и велосипед. И при этом люди не отказались от Искусства полностью, а наоборот, применяли его в своих изобретениях, и этот сплав технологии и магии приносил порой удивительные результаты.

Стоит упомянуть, что на континенте жили не только люди, но и другие расы: гномы, эльфы, гоблины и другие существа, которых часто называют Маленьким Народцем. Эти расы были совсем немногочисленны и предпочитали жить вдали от человеческих городов, в глухих лесах, высоко в горах и на маленьких островах в Южном океане. Но они тоже владели Искусством. Магия помогала им охотиться и находить драгоценные камни, добывать руду и выплавлять металлы, предсказывать погоду и скрываться от непрошенных гостей. Впрочем, люди старались не ссориться с этими обитателями гор и лесов: жить в мире было гораздо выгоднее.

Так что же в Мире Волшебства совсем уж не было настоящих Волшебников? Оказывается, были. Некоторые люди (о гномах, эльфах и других существах мы ничего не знаем) от рождения обладали талантом к магии, они умели делать гораздо больше обычных людей. Эти одаренные люди сами придумывали заклинания и не боялись экспериментировать. Иногда у них получалось совсем не то, что они задумывали (помните песенку о волшебнике недоучке?), говорят, что смешные ушастые попугаи и страшные горные пауки — это результаты неудачных экспериментов, но волшебники продолжали свои опыты. Со временем они добивались успеха, становились знаменитыми и богатыми, к ним приходили учиться те, кто хотел овладеть Искусством по-настоящему, а не просто зажигать огонь в печи или светить себе под ноги безлунной ночью. Самые усердные из учеников, даже не обладая талантом, со временем тоже становились волшебниками, и уже к ним шли ученики. Волшебников становилось все больше. Так бы, наверное, и продолжалось, и со временем магию стали бы преподавать в школе.

Но, благодаря своим умениям и полученному богатству, волшебники становятся влиятельными людьми, а это вызывает неприязнь правящей верхушки: аристократии, военных, богатых промышленников. Простые люди побаиваются волшебников и завидуют, считая, что своего положения они добились не трудом, а просто хитрыми заклинаниями. Кроме того, эксперименты, проводимые волшебниками, зачастую мешали простым людям жить спокойно. А кому понравится, если среди лета вдруг пойдет снег или прилетевшие с юга и поселившиеся в вашем саду ушастые попугаи начнут распевать песни, которые они подслушали в портовых тавернах Маута (самого большого порта на Южном океане). Это забавные примеры, но случались вещи и пострашнее. Конечно, потом волшебники исправляли свои ошибки и даже выплачивали компенсации, но их все равно недолюбливали. Суды были завалены исками к волшебникам с требованиями о компенсации. Они даже объединились в союз, чтобы было легче доказывать свою невиновность в тех случаях, когда хитрецы просто пытались нажиться и придумывали невероятные происшествия, которые в Мире Волшебства опровергнуть было очень трудно. Именно поэтому многие волшебники переселялись в безлюдные места, но там тоже начинались проблемы уже с коренными обитателями тех мест: гномами, эльфами или гоблинами.

А правители, которые боялись, что волшебники отнимут у них власть, поддерживали и подогревали неприязнь простого народа, придумывая и распространяя слухи один страшнее другого. Справедливости ради, следует сказать, что среди волшебников были разные люди: и добрые, и злые, и равнодушные, полностью погруженные в свои исследования, и



такие, кто действительно мечтал о власти. Но, когда людей подтолкнули к противостоянию с волшебниками, никто уже не разбирался: добрый это волшебник или нет.

ИЗГНАНИЕ

Начались годы смуты. То там, то тут вспыхивали народные волнения с требованием выселить волшебников из их краев. Были даже попытки осады замков. Где-то на западе континента попытались устроить маленькую победоносную войну против живших там волшебников. Военные проиграли первое же сражение, а волшебники заключили новый союз, Альянс Посвященных, целью которого была уже не просто защита от несправедливости, а переустройство общества. Когда об этом стало известно — от шпионов и предателей не спасает даже магия — властители всех стран Старого Света переполошились. Требовались срочные действия, и решение было найдено: переселить всех волшебников подальше от континента. А чтобы они не смогли отказаться и начать войну, был создан Щит. Магический Щит — это мысли людей, направленные на одну цель. Народам всех стран объявили, что они должны представлять себе всех волшебников, окруженными магическими стенами. Конечно, несколько сот из них не смогли бы долго противостоять воле миллионов людей, владеющих магией, хоть и в незначительной степени. Волшебники все равно смогли бы начать войну, но победить в ней у них не было шансов, поэтому они согласились на ультиматум властей: покинуть материк и никогда больше не возвращаться. Волшебники вместе со своими слугами и учениками, пожелавшими присоединиться к ним, покинули Старый Свет, но, затаив обиду, и с мыслью отомстить.

Как раз незадолго до этого был открыт большой остров на юго-западе от континента. Всех, кто хотел заниматься только волшебством, «попросили» переселиться туда. Жители Старого Света так и называют его до сих пор — Остров. Наверное, это даже не остров, а маленький континент, ведь он чуть-чуть меньше, чем Австралия, если сравнить его с нашим миром. На Острове были все условия для богатой, обильной жизни: обширные равнины, живописные горы, полноводные реки, плодородные долины и густые леса. Правда, на Острове, как и на континенте, были коренные жители: эльфы, гномы, хафлинги, кобольды, гоблины и другие, неизвестные нам племена, но они были малочисленны и отнеслись к людям вполне дружелюбно.

Так как руководители коалиции стран Старого Света все-таки побаивались волшебников и хотели быть уверенными в том, что они действительно покинули континент, им были предоставлены каюты на кораблях военной эскадры, чтобы добраться до Острова, но большинство волшебников отказались от этой «услуги». Те из них, кто был побогаче и помудрее, сами купили себе суда, чтобы забрать с собой все, накопленные десятилетиями труда материалы, книги, рукописи, и плыть хоть с каким-то комфортом, да и суда эти могли пригодиться им в дальнейшем. Остальные, объединившись в группы, арендовали шхуны и бриги, а некоторые даже — пароходы, чтобы погрузить на них свое имущество. И вот огромный караван “разнокалиберных” судов вышел из порта Маут и под конвоем военной эскадры направился к берегам Острова.

Южный океан был на удивление спокоен, хотя чему тут удивляться: ведь в плавание отправились волшебники, многие из которых прекрасно владели стихиями Воздуха и Воды. Ровно через 33 дня на горизонте показались очертания Острова. Корабли военной эскадры легли в дрейф, а суда с волшебниками продолжили свое плавание и вскоре вошли в залив Счастья — так первооткрыватели назвали эту удобную гавань. С одной стороны ее прикрывал от холодного северного ветра высокий скалистый мыс, противоположный берег залива представлял собой пологий пляж, покрытый белым песком, который плавно переходил в поросшую ярко-зеленой травой равнину, а в самой глубине было устье большой полноводной реки. У того, кто провел много дней в океане, это место действительно вызывало ощущение счастья.

Когда волшебники сошли на берег, они собрались вместе, чтобы обсудить свои дальнейшие планы. Они решили сначала устроиться на новой земле, а затем заняться работой, которая позволит им если не вернуться в Старый Свет, то хотя бы отомстить за нанесенную им обиду. Те из волшебников, кто умел видеть глазами птиц и животных, произнесли заклинания, и вскоре у них уже была приблизительная карта этой новой земли. Каждый волшебник выбрал себе место по душе: кто-то решил поселиться на берегу океана, кто-то — в горах, кто-то выбрал дремучие леса. Некоторые волшебники решили остаться здесь, на берегу залива Счастья и строить город, который они назвали Порт-Футур. Другие снова поднялись на борт оставшихся судов и отправились вдоль побережья Острова выбирать себе место, третьи двинулись на лодках вверх по Великой реке, так называли реку, впадавшую в залив, коренные жители Острова.

4

НА ОСТРОВЕ

Время шло, могущество волшебников росло, и по всему Острову возникали замки, большие и не очень, красивые и уродливые. Но маги, объединенные одной целью, начинают совместную работу. Не удивляйтесь: у них не было ни телефона, ни радио, но у всех имелись магические зеркала, и поддерживать связь не составляло труда, хотя волшебники расселились почти по всему Острову. Еще в первый день в этой новой стране на берегу залива Счастья они решили создать свою армию, но не из людей Старого Света — волшебники не могли доверять им ни при каких условиях, и коренные жители Острова тоже не годились для этой цели: они ведь тоже владели бытовой магией. Поэтому маги выбрали два пути. Первый — создать магический механизм для доставки воинов из других миров, волшебники прекрасно знали об их существовании, некоторые даже умудрялись заглядывать в эти миры. Второй — создавать солдат, сращивая механизмы с живыми организмами, такие опыты уже проводились некоторыми из магов, и опыты эти были весьма обнадеживающими.

Для движения по первому пути требовались магические кристаллы. Эти кристаллы добывали гномы в Забытых горах, далеко на севере Старого Света. Найти подобные кристаллы где-то еще на континенте так и не удалось, хотя в свое время волшебники снарядили не один десяток экспедиций на их поиски. Стоили эти кристаллы очень дорого, потому что, во-первых, находили их нечасто, а во-вторых, они обладали уникальными свойствами. Магический кристалл усиливал действие любых заклинаний. Он мог направлять заклинание на указанную

волшебником точку, причем независимо от места и даже времени. И самое ценное свойство для выполнения задачи, поставленной волшебниками: отколотый от кристалла определенным образом осколок всегда стремился вернуться туда, где в данный момент находился кристалл, если создавались необходимые условия, осколок возвращался мгновенно, независимо от места и времени. Правда, чтобы вернуться, ему необходимо было «транспортное средство», нечто способное перенести и сам осколок, и того, кто держал его в руках в этот момент. Поэтому, если поместить такой осколок в какой-либо предмет, волшебники называют его Артефактом, то он перенесет к своему кристаллу человека или группу людей, занятую выполнением одной и той же задачи в момент переноса, нужно только обеспечить его «транспортом». Таким транспортным средством для волшебников был хронодиск, с помощью которого они заглядывали в другие миры. Технология была довольно проста: один осколок встраивался в предмет, второй — в хронодиск, а сам кристалл оставался у владельца. Когда наступал критический момент, осколок в предмете подавал сигнал, по которому хронодиск мчался к предмету, и забирал его вместе с владельцем, чтобы вернуть к родному кристаллу. Замечательный способ доставки людей, но существовали определенные ограничения: во-первых, осколок не мог забрать с собой более шести человек и, во-вторых, от кристалла можно было отколоть не более трех осколков, то есть для двух предметов и одного хронодиска. Опыты показали, что если осколков больше, то диск исчезал безвозвратно, и остальные осколки становились недостижимыми: без серебристого диска они не могли вернуться, а новые диски тоже исчезали. У волшебников была своя теория на этот счет, но мы ее не знаем, да и вряд ли когда-нибудь узнаем, разве что кто-нибудь из вас сам станет волшебником и потом расскажет нам.

После проведения серии успешных опытов, волшебники, владевшие магическими кристаллами, занялись массовым изготовлением Артефактов и переброской их в ближайшие миры, в том числе и на Землю. Чтобы Артефакты переносили на Остров только закаленных воинов, а не любопытных мальчишек и девчонок, разглядывающих странную штуковину, которая случайно попала им в руки, волшебники выбрали особое условие вызова хронодиска. Это — эмоции, которые испытывает человек, когда он понимает, что смерть неизбежна. В такой момент мозг посылает сильнейший импульс, который «будит» Артефакт, и он отправляет сигнал хронодиску, а секунду спустя, владелец Артефакта и его товарищи оказываются на Острове, в замке хозяина кристалла.

Второй путь был, можно сказать, традиционным для Старого Света: там изобретали механизм, добавляли чуть-чуть магии, и он работал годами, не требуя ремонта. А волшебники использовали еще и живую плоть: как правило мускулы и мозг какого-нибудь существа. Из таких живых механизмов получались прекрасные слуги, четко выполняющие свои обязанности и не задающие вопросов. Кстати, на континенте до сих пор работают несколько десятков официантов и дворников, созданных таким способом. Обычные люди даже не догадываются об их происхождении, правда, считают их немного чокнутыми, но ценят за превосходное знание своей работы и неприязательность. Следовать по этому пути на Острове оказалось довольно трудно. Во-первых, для создания скелета и самого механизма требовался особый

сплав, Черный Металл. Правда, залежи необходимых руд нашлись в Мохнатых горах, а местные гномы за вполне умеренную плату согласились добывать ее и выплавлять необходимые металлы. С живой плотью дело обстояло гораздо хуже, желающих превратиться в машину, хоть и очень совершенную, было немного, а мозг и мускулы мертвых существ для этих целей не годились. О волшебниках, которым удалось решить эту проблему, ходили страшные слухи. Но мы ничего не знаем наверняка, поэтому повторять эти слухи не будем.

Казалось, все идет хорошо. Волшебники устроились на новом месте и напряженно работали над выполнением поставленной цели. На Острове стали появляться люди из других миров, все как один умелые воины, из лабораторий магов выходили бойцы, похожие друг на друга как близнецы, мы бы назвали их клонами, если бы не знали, что это наполовину машины. У некоторых волшебников уже были целые армии, насчитывавшие до сотни отборных солдат, готовых сражаться с любым противником, которого им укажет хозяин. Все чаще стали происходить стычки между рекрутами, принадлежавшими разным волшебникам. Одновременно росли разногласия между самими магами. Одни говорили, что уже пора собрать объединенную армию и двинуться войной на Старый Свет: такая армия при магической поддержке волшебников легко справится с войсками разрозненных государств на континенте. Другие доказывали, что еще не наступило время для решающего удара и следует продолжать копить силы. Третьи отвечали, что им и здесь хорошо и они уже забыли о Старом Свете и не собираются туда возвращаться, даже если их пригласят на трон какого-нибудь королевства. Четвертые просто заперлись в своих замках, и никто не ведал, что они там замыслили. Короче говоря, Альянс Посвященных «приказал долго жить». Потом началась война, никто не знает, что послужило причиной этой войны, впрочем, никто и не пытался выяснить это. Недаром говорят: «В дела мудреца не суй носа — голову потеряешь». Магические бури бушевали над Островом, стаи свирепых чудовищ из металла и плоти появлялись, казалось, ниоткуда. Огненные шары и молнии, выпущенные волшебниками, превращали в пыль и этих чудовищ, и все вокруг. Обладая магическим зрением, волшебники точно знали, где расположены замки их противников и старались наносить удары именно туда, чтобы разом покончить и с магом, и с его войском, если таковое имелось. Под ударами магических сил рушились и высокие башни гордецов, и мощные бастионы трусов, и неприметные домики романтиков. Большая часть населения острова: люди и нелюди, гномы и эльфы, кобольды и гоблины и даже некоторые из слуг и учеников волшебников в страхе бежали и спрятались в глубоких горных ущельях или в глухих лесах. Кое-кто спустился даже в Подземелье и закрыл все входы.

Это была страшная битва, но, как и все войны, она тоже закончилась. И, когда потухли пожарища, и ветер развеял тучи, выяснилось, что сами волшебники погибли. На Острове остались только руины некогда прекрасных замков и таинственных лабораторий, в которых Волшебники творили свое колдовство. Удивительно, но сам Остров и поселения коренных жителей почти не пострадали. Развалины быстро зарастали травой и кустарником, казалось, природа стремилась поскорее скрыть все следы Великой Войны. А может быть, кто-то из магов, погибая, прокричал заклинание «Укрытия», и оно, усиленное его болью, подействовало на весь Остров. Кто знает?

Но, оказалось, что в огне магической битвы уцелели трое волшебников. Один из них, предвидя разрушения и всеобщую гибель, изменил свое тело, сделав его частью удивительного механизма. Впрочем, механизма ли?

Другой, может быть, не столь могущественный, зато очень осторожный, отсиделся в своей лесной крепости и не принял участия в заключительной и самой жестокой схватке. Третий... Третий был самым пугающим. Он принимал активное участие в магической битве, развернувшейся на Острове. Говорили, что даже смерть он сумел заставить служить себе: его войска состояли из устрашающих орд зомби, скелетов и мумий, говорили, что и сам он давно мертв...

Их имен не знает никто: волшебники никогда не раскрывают своих истинных имен, так как тот, кто знает настоящее имя волшебника, получает над ним магическую власть. Жители острова называли их Колдуном, Чародеем и Некромантом. Они были разные, очень разные.

Колдун, живший в замке Каэр-Конан на острове, посреди озера, еще до войны вместе со своими помощниками, гномами-механиками, потратил очень много времени на то, чтобы постичь не только магическое искусство, но и загадочную для других волшебников Острова технику Старого Света. Недаром именно он предпочел превратить свое человеческое тело в подобие машины, только этот хитроумный механизм приводила в действие магия. Из мастерских Колдуна выходили порой удивительные создания! И ему удалось защитить свой замок от атак других волшебников. Вероятно, он был первым в этом мире, кто додумался до противозвушной обороны: его замок, охранялся специально созданными им существами,



7

которым было приказано защищать его даже ценой собственной жизни. Поэтому они просто подставляли свои тела под удары огненных шаров и молний, посланных другими волшебниками, а Колдун успел создать достаточно разных летающих тварей, чтобы защищаться и нападать. Но оборона была выбрана главной задачей, и это спасло Колдуна — он выжил в Великой Войне, хотя практически все его творения погибли. Он всегда использовал в своих опытах не только магию, но и творения умелых рук и пытливого ума. К его великому сожалению, почти все его подмастерья, гномы-механики, напуганные разрушительной войной, бежали и скрылись в Подземелье. Но работа в лабораториях Колдуна продолжается, и кто знает, что он изобретает сейчас...

Чародей, повелитель замка Каэр-Лир, всегда опирался на истинное, природное могущество этой земли, на магию, скрытую в живой природе, в силе стихий. Недаром он построил свой замок в глухом древнем лесу, где до сих пор можно повстречать нимф и дриад. Коренные жители Острова: эльфы, гоблины, кобольды и разные представители Маленького Народца с радостью шли к нему в услужение. Когда началась магическая война, большинство из его слуг, остро ощущавших надвигающуюся опасность, разбежались кто куда. Но Чародей уцелел, он с самого начала примкнул к той группе волшебников, которые не хотели покидать Остров и затевать войну со Старым Светом. Когда стало ясно, что война не пощадит никого, Чародей обратился к магическим силам Векового Леса, и тысячелетние деревья скрыли его крепость, построенную в самой глубине даже от магического зрения других волшебников. Сейчас он продолжает опираться на магию стихий, магию самой природы Острова.

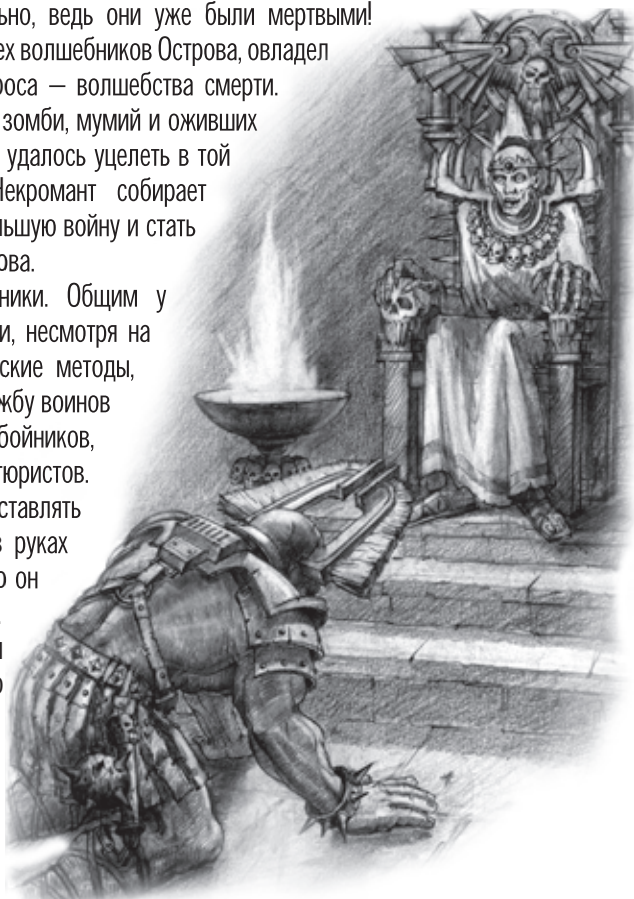
Некромант жил в угрюмом замке у входа в горное ущелье. Замок называется Каэр-Морт, замок Смерти, это поистине страшное место: никто из жителей Острова, будучи в здравом уме, не подойдет по своей воле к воротам этого замка. Некромант принимал участие во всех сражениях Великой Войны, и многие его слуги и солдаты выходили победителями из самых кровавых схваток. Неудивительно, ведь они уже были мертвыми!

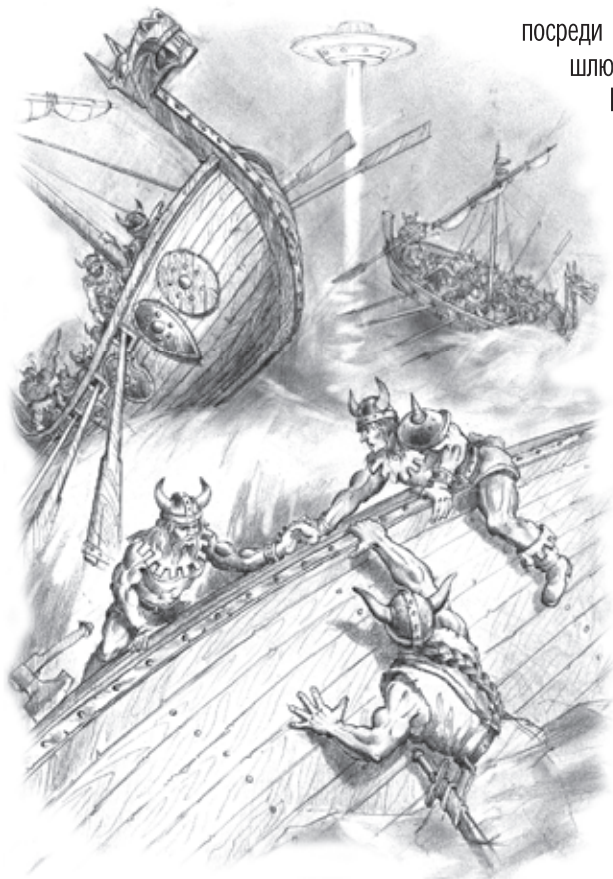
Некромант, единственный из всех волшебников Острова, овладел силами наводящего ужас Некроса — волшебства смерти.

Когда-то ему служили легионы зомби, мумий и оживших скелетов, но мало кому из них удалось уцелеть в той магической войне. Теперь Некромант собирает новую армию, чтобы начать большую войну и стать единоличным правителем Острова.

Да, разными были волшебники. Общим у них было только одно: все они, несмотря на разные способности и магические методы, могли призывать к себе на службу воинов из других миров — солдат и разбойников, искателей приключений и авантюристов. Хронодиски продолжали доставлять на Остров всех, кто держал в руках Артефакт и наивно полагал, что он - настоящий хозяин талисмана.

Обычно тот, кто находил Артефакт, и несколько его товарищей попадали в какую-нибудь переделку, грозившую неминуемой смертью. Их окружали орды киммерийских варваров, или





посреди Индийского океана давала течь шлюпка, или где-нибудь за орбитой Плутона взрывался реактор каперского космолета, да мало ли где и когда! Буквально за доли секунды до смерти вдруг из ниоткуда возникал серебристый диск, время замирало, и люди, которых обуял ужас смерти, теряли сознание. А когда приходили в себя, они уже оказывались совсем в другом месте, в другом мире...

Те отряды, которые попадали к волшебникам, становились их гвардией, их самыми надежными воинами. Прошедшие через горнило бесчисленных войн: от схваток на палубах пиратских бригах где-то у Наветренных Островов до битв межзвездных армид в глубинах космоса в далеком будущем, они были непревзойденными бойцами.

Воины приходили в этот мир увешанные своим испытанным

оружием: от бронзовых топоров до плазменных бластеров 25-го века. Но всегда случалось так, что таинственный серебряный диск забирал их в критические моменты жизни. И, конечно, патроны быстро кончались, компактные батареи к лазерным карабинам истощались, а последнюю, заветную обойму каждый хранил на самый последний случай, для главного, спасительного выстрела в упор. Вот и получилось, что преимущество получили те из пришельцев, кто был вооружен примитивным оружием, так как сложное оружие будущего без запасных частей и элементов питания быстро выходило из строя. А здесь, на Острове можно было раздобыть только дымный порох, архаичные мушкеты и пушки, да метательные машины. Но у воинов оставались их Артефакты: вот без этих волшебных талисманов они бы здесь долго не продержались.

Правда, таких отрядов было сравнительно немного. Ведь во время войны были уничтожены и хронодиски, и даже магические кристаллы. Теперь, после Великой Войны, отряды получали от своих повелителей примерно схожие задания: собирать все, что осталось от бывшего могущества погибших волшебников. Отряды обыскивали руины разрушенных войной замков

и собирали уцелевшие рукописи, инструменты и магические предметы. Часто приходилось отбиваться от Стальных Гадов - чудовищ, выживших во время войны, или отрядов, посланных другим волшебником. Сбранную добычу они несли в замок к своему владыке. А Колдун, Чародей и Некромант старательно изучали найденное, пытаясь постичь секреты мастерства волшебников, которые погибли в огне междоусобной битвы, и ... копили могущество.

Подземелье

Мы уже упоминали в нашем повествовании о Подземелье. Пора рассказать о нем подробнее. На северо-востоке острова расположены старые горы, сложенные из известняка, местные жители называют их Пустые Горы, потому что внутри они представляют собой бесконечный лабиринт карстовых пещер. Издавна там обитают некоторые племена Маленького Народца, но они обычно не заходят слишком глубоко, а на нижних, затопленных водой уровнях Подземелья живут гидросы. Это ящероподобные существа, о которых известно только, что правит ими королева и они очень агрессивны и убивают всех, кто забредает в их владения. Гидросы добывают в подземных озерах уникальный, черный жемчуг, который потом обменивают на оружие и другие необходимые им предметы. Говорят, что сейчас они воюют с гномами и кобольдами, бывшими слугами волшебников, бежавшими в Подземелье во время Великой Войны. Эти гномы и кобольды когда-то помогали Колдуну перестроить его тело. За время своей службы у Колдуна они хорошо изучили его методы по созданию магических машин и сращивания их с живой плотью. Теперь они сами создают чудовищ, которые являются и живыми существами, и машинами одновременно. Правда, сами обитатели пещер не любят распространяться на эту тему. Они, конечно, поддерживают связи со своими соплеменниками, добывающими руду в Мохнатых горах, но с другими жителями Острова предпочитают не общаться. Гномы из Подземелья частенько помогают Колдуну, так как помнят о своем предательстве и побаиваются, что он захочет отомстить им. Других, более достоверных сведений о том, что на самом деле творится под сводами пещер, у нас пока нет.

Зона Свободного Огня

В центральной части Острова, вдоль Великой Реки, простираются обширные степные просторы, которые постепенно сменяются перелесками, превращающимися в густые леса по мере приближения к Мохнатым горам. Реки, берущие начало в Мохнатых горах, пересекают эту равнину с юга на север и впадают в Великую Реку. Этот благодатный район называется Зелеными Равнинами. Здесь местные жители издавна выращивают пшеницу, ячмень, хмель, виноград, овощи и фрукты, которые потом по рекам доставляют жителям гор и побережья. Волшебникам эти открытые просторы почему-то не понравились: ни одного замка не было построено в центральной области Острова. Те из волшебников, кто тяготел к технике, селились в лесах у подножия Мохнатых гор, чтобы легче было получать металлы, добываемые гномами. А волшебники, отдававшие предпочтение силам стихий, предпочитали возводить свои крепости в лесах на другом берегу Великой реки.

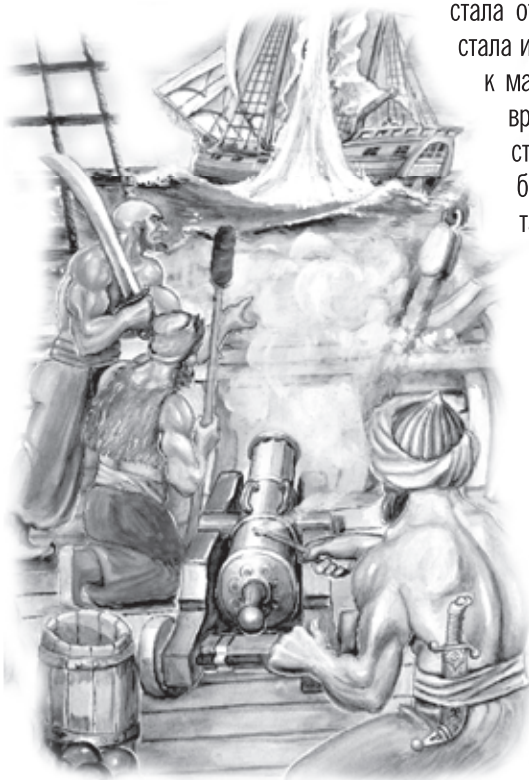
Может быть, именно поэтому, эти места всегда привлекали людей, которые по тем или иным

причинам отказывались служить волшебникам. Кроме того, на Остров продолжали прибывать люди из Старого Света. Это были несчастные, которых заподозрили в том, что они тоже волшебники, или люди, просто желавшие начать новую жизнь на новом месте. На Зеленых Равнинах стали появляться фермы, хутора и поселки, в которых бок о бок жили люди и разные представители коренного населения Острова. Со временем некоторые из этих поселений разрослись и стали небольшими городками. Перед Великой Войной эти холмистые равнины стали ареной первых стычек дружин магов, которые хотели получать дань с фермеров и ремесленников, проживавших на этой территории. А после войны сюда стали стекаться все, кто лишился своих хозяев, но сам уцелел в магической битве и решил зарабатывать на жизнь, став наемником, и зарабатывать на жизнь, охраняя поселения. Так образовалась Гильдия «Диких Гусей», проще говоря, наемников. Были здесь и разбойники, но они давно уже не занимались разбоем и тоже объединились в некое войско, наподобие Запорожской Сечи, под предводительством известного атамана Портупея Синей Бороды. И как это ни странно, бывшие разбойники стали своего рода полицией Зоны Свободного Огня, так еще в первые годы после войны были названы районы, где фактическая власть принадлежала командирам наемников и атаманам разбойников. Сейчас это, наверное, самое спокойное место на Острове, потому что вольные стрелки, как называют себя бывшие разбойники, считают эту местность своим домом, куда так приятно возвращаться после изнурительных и опасных походов. Правда, много хлопот доставляют бродячие маги — это бывшие ученики волшебников или просто нахальные самоучки, случайно завладевшие какими-то магическими предметами и теперь мечтающие о карьере волшебника. Но к ним относились добродушно и даже покровительственно, признавая их несомненную пользу, потому что они умели обходиться с магическими диковинками, которые приносили из походов вольные стрелки. Проблема была только в том, что стоило такому «волшебнику» сколотить небольшой отряд, как он тут же отправлялся когонибудь покорять. Даже тот факт, что из подобных походов редко кто возвращался живым, да и тех приходилось с оружием в руках защищать от преследователей, не охлаждал пыл других «великих волшебников». Но в целом на Зеленых Равнинах жизнь текла спокойно, что никак не вязалось с грозным названием, принятым среди вольных стрелков.

Контрабандисты и многие другие

После изгнания волшебников, в Старом Свете еще какое-то время сохранялось единение, и на континенте воцарились мир и покой. Но страх остался, и к Острову регулярно подходили паровые фрегаты и броненосцы Старого Света. Они не приближались к берегу ближе, чем на расстояние выстрела, и бдительная оптика прицелов и дальномеров старательно обшаривала прибрежные холмы и рейд Порты-Футура. Потом корабли уходили за горизонт...

Во многих странах были приняты законы, запрещавшие заниматься «научной магией». Постепенно люди успокоились, жизнь вернулась в привычную колею. Шли годы, а время казалось, замерло на месте: после ухода волшебников не было сделано ни одного открытия, ни одно изобретение не потрясло мир, наука и технология как бы заснули. Но разве жизнь



стала от этого хуже? Конечно, нет, но она не стала и лучше. Люди, рождавшиеся с талантом к магии, вынуждены были это скрывать. Со временем этот талант пропадал, и они становились простыми обывателями. Но были и такие, кто хотел развивать свой талант, эти смельчаки отправлялись на побережье Южного океана, обращались к контрабандистам и отплывали на Остров. Одни надеялись стать учениками волшебников, другие рассчитывали заниматься магией самостоятельно. Несмотря на блокаду, которая к тому же значительно ослабела после магической войны, контрабандисты постоянно совершали плавания на Остров. Они возили из Старого Света машины и механизмы, а с Острова увозили изобретения гномов, оживленные магией предметы, черный жемчуг и другие диковины. Контрабанда была опасным, но очень прибыльным делом. На пути клипера контрабандистов

мог появиться военный корабль, и тогда всем, находившимся на борту, грозила тюрьма, а если корабль захватывали пираты, то остаться в живых уже было удачей. Но с другой стороны, один удачный рейс мог обеспечить капитана на всю оставшуюся жизнь, поэтому желающих заниматься контрабандой с каждым годом становилось все больше. А в тавернах по всему Старому Свету рассказывали легенды о морях, отплывших на Остров нищими и вернувшимися богатыми. Конечно, все это было далеко от истины, но в порты на побережье Южного океана стекались сотни авантюристов, рассчитывавших быстро разбогатеть, только побывав на Острове. Среди этой пестрой толпы встречались и действительно одаренные и умелые люди, которые, попав на Остров, примыкали к вольным стрелкам, если им удавалось выжить, и совершенно никчемные людишки, пополнявшие ряды портовых нищих, и шпионы всех мастей, отправленные в это опасное путешествие различными властями Старого Света. Эти последние, как правило, оседали в Порт-Футуре и собирали всевозможные слухи, которые и передавали своим хозяевам через контрабандистов.

Вот вы и познакомились с краткой историей Острова. Конечно, вы могли бы узнать много разных подробностей от разговорчивых представителей Маленького Народца, которые за небольшой подарок, например, складной нож или губную гармошку с удовольствием

поведали бы вам о том, какой прекрасной была жизнь до прихода на Остров волшебников. И что поначалу маги вполне ладили между собой, но никогда не доверяли друг другу, и какой ужасной была Великая Война. А в тавернах Порта-Футур вам бы рассказали о несметных сокровищах, скрытых где-то под развалинами замков и предложили бы купить по сходной цене карту с точным указанием места. Но вы ведь люди серьезные и не поверите первому встречному. Мы же со своей стороны обещаем вам рассказывать о всех событиях, которые происходят на Острове и вокруг него. И нашим рассказам можно верить: ведь мы сами живем на Острове и знаем...

Дружина «Ястреб»



Легкая волна била в борт, скрипели снасти. Над головами дружинников туго выгнулся парус — желтое полотнище с изображением ястреба. Справа и слева, и впереди по зеленоватой морской воде скользили ладьи — десятки, сотни ладей. Дружины шли к Царьграду.

Это был не первый и не последний поход — весной греческие лихие люди поубивали киевских купцов: пограбили товар. А в ответ на гневную княжескую грамоту, надменный царьградский Василевс прислал такой ответ, что у самого юного отрока княжеской дружины руки окаменели от гнева. И вот позади днепровские пороги, стрелы кочевников с левого берега, непогода в долине реки. Руссы идут на Царьград, чтобы в очередной раз напомнить хитрецам-византийцам, что не стоит без причины задевать славян. И с причиной тоже не стоит...

Велемир, ладейный кормщик, вглядывался в далекий горизонт. Что-то там мелькнуло... или показалось? То ли легкая рябь на воде, то ли крыло чайки, то ли стадо дельфинов плеснуло, показав черные спины солнцу?

Нет. Не дельфины это. На фоне неба все отчетливее проступал грузный, угрожающий силуэт греческой галеры. Два ряда длиннющих весел, боевой мостик на носу, обшитый дубовыми досками... Велемир хорошо знал этих морских чудовищ. Сейчас галера далеко, но не и пойдет и трех часов, как она нагонит неторопливый караван руссов: ведь ладьи идут тяжело груженными, с припасами и воинской справой, а галера стережет эти воды налегке.

Отрок забрался на мачту ладьи, подтянулся на канате повыше и отчаянно замахал красным сигнальным полотнищем — на других ладьях должны знать о накатывающейся со стороны восхода беде. Велемир переложил рулевое весло. Вместо того чтобы уйти под защиту берега, прижаться к строю других ладей, он уводил свое суденышко мористее, навстречу накатывающемуся греческому чудовищу. Велемир точно знал, что сейчас за толстенными

дубовыми щитами, которые не пробьет ни одна стрела, кипит работа. Полуголые, блестящие от пота греки налегают на рычаги воротов и взводят дуги боевых машин — катапульт, заряженных страшным греческим огнем. Огнем, который не гаснет в воде. Огнем, от нескольких капель которого, лады руссов вспыхивают, подобно пучку соломы.

А значит, его, Велемира долг в том, чтобы отвлечь многовесельного хищника от ладей, пригрозить абордажем, сбить прицел. А там и другие сторожевые лады подтянутся, возьмут грека в кольцо, вцепятся в борта крюками и баграми. Но пока Велемир должен выиграть для них время. Груженные припасами и воинами караваны должны выйти из-под удара, спастись от страшного греческого огня.

Судовая рать «Ястреба» поняла кормщика без слов. Пока было время до сближения с галерой, воины проверяли, легко ли выходят из ножен мечи, подтягивали тетивы круто изогнутых половецких луков, заботливо раскладывали заранее извлеченные из колчанов стрелы. На корме двое отроков наматывали на черенки стрел паклю и окунали их в масло. Конечно, зажечь огромную галеру не получится, но пара горящих стрел в паруса смогут заметно снизить ее скорость.

Велимир твердо правил навстречу галере.левой рукой и грудью он наваливался на рулевое весло, а правой — сжимал под рубахой свой амулет — Перунов знак, волшебный оберег, заговоренный на гнев Отца Дружин, бога Перуна. Не раз уж этот оберег выручал корабельную дружину «Ястреба», когда Велемир зывал к Отцу Дружин, стрелы летели точнее, пращники споро управлялись со своим оружием, и даже трофейный царьградский «Скорпион», казалось, бил чаще, а может, это вера в таинственный оберег поддерживала дружинников?



Галера росла, уже можно было рассмотреть лица людей на ее палубе, и Велемир приготовился скомандовать залп. Но... греки успели раньше. А вернее, ядро, брошенное этой огромной катапультой, летело гораздо дальше, чем стрелы «Ястреба». Над дубовыми стенками носового укрепления взлетело бревно с «ложкой» на конце, и пылающий шар, казалось, совсем медленно поплыл к «Ястребу», оставляя за собой дымный, маслянистый след, который косо перечеркнул голубое черноморское небо. Шар летел, летел, и Велемир уже точно знал, куда он ударит: на аршин позади мачты «Ястреба». Это значило, что спасения нет, обжигающие брызги греческого огня окатят всю ладью, а те, кто, спасаясь от ожогов, выбросится за борт, недолго продержатся на воде: тяжесть доспехов утянет их ко дну, и греки ничем не будут подбирать утопающих... а свои не успеют: не до того им будет.

Громадное пылающее ядро ухнуло в палубу «Ястреба». Велемир успел только крикнуть: «Берегись, братья!» - как волна чадного пламени накрыла дружину. И в самый последний момент багровую пелену прорезал серебряный слепящий свет... и все провалилось в небытие.

Велемир пришел в себя на лавке, покрытой одеялом из шкур. Приподнялся, огляделся — чудеса! Как и не было той роковой встречи. Свет пробивается сквозь узкое оконце в бревенчатой стене, по углам развешено оружие и доспехи дружинников «Ястреба», лежат по лавкам его товарищи, правда не все. Чудеса...

- Здрав будь, ратник!

Рядом с лавкой стоял человек, по виду свой — дружинник какого-то князя. Говор, правда, незнакомый, и доспехи другие — не такие, к каким Велемир привык.

- Здрав будь и ты... как величать тебя?

- Зовут меня Тур, я из Господина Великого Новгорода... слышал поди?

Еще бы не слышать. Богатство и могущество северной твердыни славилось от Царьграда до земель франков. Самому Велемиру не приходилось бывать в Новгороде, но некоторые дружинники «Ястреба» были оттуда родом.

Новгородец присел на лавку рядом с Велемиром и подал ему кружку, пахнущую медом.

- Вот, выпей, мил человек, разговор у нас будет долгий...

Так и попали ратники корабельной дружины «Ястреб», жаль, что не все, на Остров Волшебства, к могучему магу Чародею. Им повезло: встретились дружинникам воины отряда «Сокол», давно уже состоящие на службе Чародея. От них Велемир и его сотоварищи узнали, что чудесным своим спасением они обязаны Артефакту «Гнев Перуна» и волшебному серебряному диску, который вырвал их из объятий огненной смерти и доставил сюда, в покои Чародея.

Киевляне помнили добро. На следующий день, отдохнувший Велемир и его дружинники, сложили свои мечи к ногам Чародея и попросили принять их на службу.

И теперь вместе с новгородцами «Сокола», бойцы судовой рати «Ястреб» стали отрядом в гвардии Чародея.

“Воины Митры”



Гулко звучали шаги под тысячелетними каменными сводами. Глухо бряцали доспехи, скрипели кожаные ремни, стучали о каменный пол древки копий. Пять воинов отряда «Бессмертные» из гвардии Митры, пять телохранителей персидского царя Дария III приближались к тайной, скрытой в горной пещере гробнице. Ещё сто шагов, поворот — и перед воинами открылся склеп. Стены гробницы покрывали грубо высеченные изображения и символы богов. Воины поклонились своему покровителю Митре, изображенному в сиянии света и с головой льва. Потом предводитель «Бессмертных» повернулся лицом к противоположной стене склепа, усеянной символами Бога смерти, Аримана, которая и была вратами в сокровищницу. Он сделал несколько шагов вперёд и поднял руку. В свете факелов блеснул бронзовый диск с изображением разъяренного быка, убитого богом Митрой, — магический ключ, отпирающий врата Гробницы Аримана.

16

«Бессмертным» пришлось проделать нелегкий путь. С кровавого дня битвы при Гавгамелах, когда фаланги Александра Македонского сокрушили неисчислимые полки Дария, прошло уже больше месяца. Сначала «Бессмертные» скитались вместе со своим господином по дорогам Персии, отступая, скрываясь от македонской конницы, избегая встреч с отрядами когда-то преданных сатрапов. Уцелевшие воины один за другим оставляли Дария, и вот в одну ненастную ночь Дарий вызвал к себе командира последнего царского отряда телохранителей. Царь указал город — цель их последнего похода — и приказал доставить туда пять мешков драгоценных камней, которые нужны, чтобы купить себе союзников и собрать новую армию. Великий Дарий так и сказал: «Пока я жив и богат, я буду сражаться. Я верю только тебе, предводителю гвардии Митры, поэтому раскрою тайну царской сокровищницы, спрятанной в Гробнице Аримана. Возьми четырёх самых лучших, самых преданных солдат и ступай. Вам будет нетрудно проскользнуть мимо дозоров предателей. Поспешите, у нас осталось мало времени. Да поможет вам Митра!»

В ту же ночь Урук и еще четверо самых прославленных воинов исчезли из лагеря, и даже караульные не заметили, как пять теней растворились во тьме. Командир телохранителей нёс под одеждой магический талисман «Печать Митры». Дарий рассказал ему, что только эта Печать сможет отпереть сокровищницу и что следует делать, чтобы обойти ловушки, берегущие сокровища.

Как и сказал Дарий, стоило командиру «Бессмертных» поднести «Печать Митры» к узору, покрывающему врата гробницы, как магический Артефакт ожил. Бронзовый бык на Артефакте

налился золотым светом, острые лучи, вырывающиеся из глаз быка, упали на дверь — и она с протяжным скрежетом отворилась. Затаив дыхание, отряд «Бессмертных» вступил под своды склепа.

Даже в самых смелых своих мечтах царские телохранители не могли представить себе такого богатства. Груды золота, драгоценных камней, оружия, статуи из бронзы, серебра и золота... Один из воинов, не обращая внимания на предупредительный окрик командира, коснулся протянутой руки золотого скелета, стоявшего у входа и словно приветствовавшего пришельцев. Рука внезапно подалась, выскочила из сустава. Резкий порыв ветра загасил факелы «Бессмертных», и гробница погрузилась в кромешный мрак. Откуда-то сверху хлынули бешено kloчущие струи ледяной воды. Секретные ловушки верно хранили сокровища персидских царей: любого, посягнувшего на них, ждала неминуемая гибель...

Воины отчаянно боролись за свою жизнь. Но им не суждено было победить в этой борьбе. Ледяная вода захлестывала с головой, доспехи тянули вниз, и лишь в последний миг, когда воздух вырвался из сдавленной толщей воды груди Урука и пузырями рванул вверх, могильный мрак склепа озарился призрачным серебристым сиянием. Над головами шедших ко дну воинов, под самыми сводами затопленной сокровищницы, возник лёгкий серебристый диск. «Печать Митры», зажата в коченеющей руке командира неожиданно вспыхнула золотистым светом, и её сияние слилось с серебряной аурой таинственного диска. Хлопок — и сам диск, и все пятеро погибающих в водовороте воинов исчезли из Гробницы Аримана, да и вообще из нашего мира...



Пробуждение было ужасным. Громадная фигура, окруженная скелетоподобными стражами, нависала над воинами гвардии Митры. От фигуры веяло жаром как от печи, но воинов, видевших самые кровавые битвы, бил озноб от охватившего их ужаса. У персов сводило руки, глаза застилала мгла, и только золотистое свечение «Печати Митры» придавало им сил ровно столько, чтобы держаться на ногах.

- Вы мои рабы! Я спас ваши никчёмные жизни и теперь повелеваю вашими душами!

Командир отряда вскинул руку с Артефактом, свечение которого при этом усилилось.

- Не будет этого! Будь ты проклят, Ариман,

повелитель мёртвых! Митра спас нас из твоей западни не для того, чтобы мы стали твоими рабами! Он убил быка!

Откуда только силы взялись у измождённых персов! Дальнейшее слилось в сплошной ляг мечей, топот ног по каменным плитам пола, скрежет отодвигаемых решеток. Как они сумели вырваться из самого защищенного места на всем Острове Магов, из замка Колдуна — неизвестно. Однако ж, им это удалось! Наверное, Колдун был настолько потрясён неожиданным сопротивлением своих пленников, что просто не сообразил, что можно сделать в подобной ситуации.

А персидский Бог Света Митра, видимо, и впрямь вёл этих пятерых воинов. Одни, в незнакомом, полном колдовских опасностей мире, они сумели уйти от погони. Мечи помогали им прокладывать себе дорогу, а могущество Артефакта придавало сил...

Неудивительно, что в конце концов воины гвардии Митры прибились к Вольным Стрелкам, обитателям Зоны Свободного Огня. Туда стекались все искатели приключений со всего света, все, кто желал свободы и готов был рисковать жизнью ради неё и своей мечты. Вольная братия, превыше всего ценившая независимый нрав и лихой удар, охотно приняла к себе бывших царских телохранителей.

Багровый закат пылал над вершинами гор. Пять воинов стояли на лесной поляне, образовав круг. В центре круга истекал кровью бык — жертва богу Митре, покровителю отряда. И слитно звучали слова клятвы пятерых воинов — клятвы мести и вражды. Они клялись, не зная покоя и сомнений, преследовать и уничтожать слуг Колдуна-Аримана — своего извечного врага...

Так вместо того, чтобы заполучить еще один отряд преданных воинов, Колдун приобрел злейших врагов. Конечно, сил пяти бойцов и одного Артефакта недостаточно, чтобы сломить одного из трех владык острова Волшебства, но... мало ли что бывает...

Пси-команда «Зеро»



Конец 22-го века. Огромное множество людей живет в гигантских городах, похожих на муравейники. И Мегаполис, столица Корпораций, - самый большой из них. Здания из пластика и металла возвышаются на сотни этажей вверх и на целые мили уходят под землю, они давно слились в один бесконечный лабиринт.

Власть в Мегаполисе принадлежит Совету Директоров. Это — управляющие корпораций, жестокие властители бизнеса и человеческих жизней. Они правят, опираясь на многочисленные отряды отлично обученных и прекрасно вооруженных корпоративных полицейских. Весь город опутан датчиками и камерами слежения, даже у себя дома люди не остаются без присмотра.

Поэтому, когда в Мегалополисе случаются бунты или начинаются войны между бандами преступников, отряды полиции быстро наводят порядок. Но если не удастся быстро разогнать недовольных или полиция встречает серьезное сопротивление, то Совет Директоров дает приказ применить газовую атаку. Охваченный волнениями сектор города изолируют прочными дверьми-перегородками. После этого в систему вентиляции пускают ядовитый газ «Кси», от которого нет спасения.

Коварные власти Корпораций каждый раз объявляют, что мятежный сектор поражен эпидемией, и газовая атака — это на самом деле меры по обеззараживанию опасного района. После газа «Кси» никто не остается в живых, поэтому и некому рассказать людям правду...

Не все жители Мегалополиса покорно принимают власть Корпораций. Конечно, обычному человеку, находящемуся под постоянным контролем всемогущих информационных сетей, не под силу противостоять этой тирании. Но есть и другие люди, наделенные от рождения особыми, скрытыми способностями. Они могут слышать мысли других, предчувствовать опасность, влиять на настроение людей. Некоторые, самые могущественные, даже способны усилием воли взять под контроль электронные приборы и даже часть информационных сетей Мегалополиса.

Высшие служащие ненавидят таких людей и давно объявили их опасными мутантами, переносчиками эпидемий и теперь безжалостно преследуют. Темное, забитое население Мегалополиса охотно выдает экстрасенсов-бунтарей властям, ведь за их головы полагается большая награда.

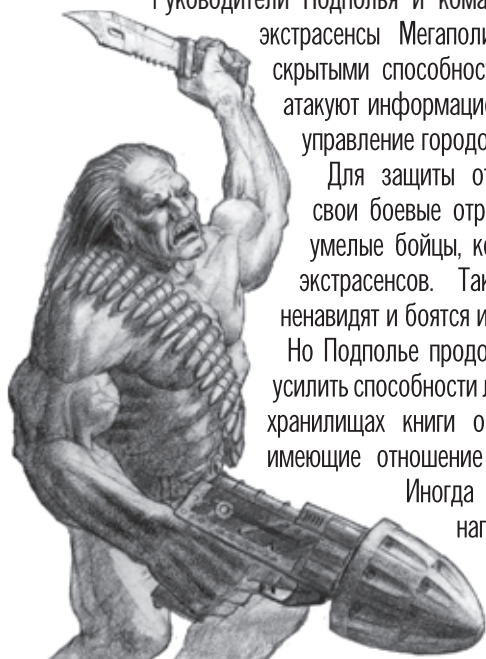
И все же Подполье существует и по мере сил сопротивляется властям Мегалополиса.

Руководители Подполья и командиры боевых отрядов — это сильнейшие экстрасенсы Мегалополиса. Соединив достижения технологий со скрытыми способностями человеческого мозга, они непрерывно атакуют информационные сети Корпораций, пытаясь перехватить управление городом.

Для защиты от полиции Корпораций Подполье создало свои боевые отряды — пси-команды. Возглавляют их самые умелые бойцы, которые к тому же обладают способностями экстрасенсов. Такие отряды очень опасны, полицейские ненавидят и боятся их.

Но Подполье продолжает свою жестокую борьбу. Чтобы как-то усилить способности людей, ученые-подпольщики ищут в старинных хранилищах книги о древних магических науках и предметы, имеющие отношение к тайным культам древности, артефакты.

Иногда такие находки оказываются бесценными: например, древний артефакт «Аркан Пустоты», который пробуждает и многократно усиливает скрытые способности человека. Этот странный шнурок был случайно



найден во время одного из рейдов командиром группы быстрого реагирования Полицейских Сил Корпораций. Когда Майк Чернов понял, что попало ему в руки, он уже превратился в сильного экстрасенса, и чтобы остаться в живых, ему не оставалось ничего другого, как бежать и примкнуть к подпольщикам. Теперь, благодаря этому артефакту, он стал предводителем самой сильной пси-команды Подполья — отряда «Зеро». Практически все уровни лабиринта под названием Мегаполис слышали о команде «Зеро», которая берется и выполняет самые сложные задания Подполья. Полицейские Силы Корпораций готовы на все, чтобы уничтожить эту пси-команду.

Вот и представился случай... Программисты Корпораций сумели «вычислить» местонахождение одного из крупнейших тайных серверов Подполья. Уловки хакеров не помогли, и, пока подпольщики спешно эвакуируют драгоценное оборудование и базы данных, отряд «Зеро» пытается сдержать натиск карательных отрядов полиции.

Металлический тоннель то и дело озарялся вспышками выстрелов. Красные точки лазерных прицелов хищно шарили по стенам, нащупывая человеческие фигуры. Грохот автоматной очереди — и очередной полицейский Корпораций валится на решетчатый пол. Свист и хлопки капсульных огнеметов то и дело заглушают пальбу, и тогда темнота тоннелей озаряется чадящими напалмовыми факелами. За поворотом, в безопасности от шквального огня, командир полицейского отряда, захлебываясь, орал в микрофон:

- Поддержка! Нам требуется поддержка, черт бы вас побрал! У них тут десяток пси-боевиков, и нас, наверняка, обходят по техническим тоннелям! Срочно вышлите поддержку!

Но устройство связи вместо внятной речи транслировало какофонию звуков: верещание, свист, шипение — связисты и хакеры Подполья постарались на славу, забив каналы связи помехами.

Полицейский лихорадочно крутил ручку настройки, пытаясь перейти на резервный канал связи. Он и не заметил, как за его спиной стенная панель бесшумно откатилась в сторону. Из темноты шагнула фигура с поднятой рукой. Лиловый разряд парализатора — и офицер, уронив оружие, мешком осел на пол. Майк раздавил каблуком упавшую рацию и отошел в сторону, пропуская других бойцов. Один за другим, они выскакивали из узкого технического коридора, еще раз проверяя оружие, разворачивались в боевой порядок. Пять минут спустя, все было кончено. Отряд Полицейских Сил Корпораций был атакован с тыла, прижат огнем к баррикадам и уничтожен шквальным огнем. Боевая пси-команда «Зеро» праздновала очередную победу. Бойцы обыскивали тела, собирая трофеи. Но что-то было не так.

Изощренное шестое чувство экстрасенса редко подводило командира пси-команды «Зеро». Вот и теперь, растаскивая со своими бойцами тела карателей, он ощущал какое-то смутное беспокойство. С каждой секундой «Черного Майка», как за глаза его называли товарищи по оружию, все сильнее и сильнее охватывал страх. Чутье экстрасенса подсказывало ему: беги, бросай все, здесь всех ждет смерть!!! На лбу выступил пот, дрожащей рукой он сжал в кармане свой талисман — артефакт «Аркан Пустоты». Прикосновение к черному, скользкому на ощупь, загадочному предмету придало сил... но ненадолго. Предчувствие близкой, неотвратимой беды не оставляло командира «Зеро».

Майк уже решил отдать приказ к отступлению, но его опередили. Захрипев, ожили пыльные динамики громкой трансляции, которые не включались в этих коридорах уже много лет.

- Внимание! Всем законопослушным жителям Мегалополиса покинуть сектор 2-91-Альфа и проследовать к ближайшему полицейскому кордону. Внимание! Сектор 2-91-Альфа объявлен зараженным. Через десять минут сектор будет заполнен обеззараживающим газом. В целях ликвидации эпидемии весь сектор будет подвергнут обработке! Немедленно проследуйте к полицейским кордонам!

Бойцы опрометью бросились к входу в коридор, по которому они пробрались сюда, но смертельная ловушка полиции уже захлопнулась. С лязгом опустились стальные заслонки, отрезая подпольщиков от жилых уровней Мегалополиса. Им оставалось только отступать вглубь обреченного сектора — пробиться через бронированные заслонки не удастся — наверняка, за ними их ожидают кордоны полиции, и нет спасения от смертоносного газа.

Не сумев справиться с пси-командой «Зеро», Совет Директоров теперь обрекал на мучительную смерть от газа не только попавших в ловушку подпольщиков, но и сотни обитателей города, которые не успеют вовремя выбраться за пределы обреченного сектора. Но для Корпораций жизни нескольких сотен обычных людей — совсем не большая цена за информацию, которую можно получить, вскрыв сервер Подполья, а он легко достанется им после этой газовой атаки. Тем более что одним ударом будут уничтожены и лучшие хакеры мятежников, и неуловимая до сих пор пси-команда «Зеро»...

Металлический голос из громкоговорителей вел последний отсчет: «У вас десять секунд, чтобы покинуть зараженный сектор... девять... восемь... семь...» Под потолком раздалось шипение, в воздухе запахло спелыми персиками — газ «Кси» начал поступать в коридоры сектора. Обессиленные бойцы опускались на пол, и даже смертельный ужас не мог заставить двигаться их отравленные газом тела...

Серебряный диск возник в тоннеле внезапно, вынырнув откуда-то из темноты. Вспышка — и диск, и бойцы Майка Чернова пропали, как будто их и не было вовсе...

Артефакт «Аркан Пустоты» перенес пси-команду «Зеро» к Чародею. Могущественный Маг без труда справился со смертельным ядом, проникшим в их организмы.

Выполнив для Чародея несколько сложных заданий, бывшие бойцы Подполья Мегалополиса попросились на «вольные хлеба». Во время странствий по Острову Магов — этому странному месту вне времени и пространства, где правит магия, — они познакомились кое с кем из Гильдии Вольных Стрелков и теперь горели желанием присоединиться к вольнице из Зоны Свободного Огня.

Чародей, который издавна поддерживал хорошие отношения с хозяевами Зоны Свободного Огня, легко согласился и отпустил команду «Зеро». Он даже оставил им артефакт — «Аркан Пустоты». Здесь, на Острове Магов, этот могущественный талисман продолжает верно служить бойцам пси-команды «Зеро».

Штурм-кластер «Канопус»



На панорамном экране рубки космического корабля переливались всеми цветами радуги россыпи звезд. А в самом центре картинки нависала, подавляя своим мрачным великолепием, планета. Газовый гигант, седьмая планета Беты Тигра, на орбите которой и кружится эта проклятая боевая станция...

Командор военно-космических сил королевства Канопус нажал кнопку на тактической консоли. На панорамном экране появились цветные треки — траектории десантных ботов, идущих к боевой станции. Система «Мантия» надежно маскировала корабли штурмовой группы, сейчас их нельзя разглядеть ни в оптические приборы, ни на экранах радаров. Их как бы нет в окружающем мире — даже лучи света «обтекают» маскирующие коконы, образованные системой «Мантия», создавая у наблюдателей иллюзию, что пространство абсолютно пусто...

К сожалению, у системы «Мантия» есть один серьезный недостаток: она выходит из строя при резких ускорениях маскируемого объекта. Вот поэтому десантники и ползут к цели на ионных двигателях, тратя часы там, где можно было бы преодолеть дистанцию одним стремительным броском за пару минут. Но нельзя: чувствительные сенсоры станции мгновенно обнаружат пришельца и наведут на него гиперлазеры противоракетной обороны. И боты разлетятся в металлическую пыль под ударом гразерных орудий.

Вот и приходится ждать, пока десантники подбираются к станции со скоростью больной черепахи. А когда они будут там, в дело пойдут абордажные захваты и плазменные горелки. Минута, максимум две — и штурмовые взводы киборгов «Канопуса» проникнут внутрь. А там — бой покажет.

А пока надо ждать. Цветные треки десантных капсул неторопливо удлиняются в сторону обреченной станции.

Командор вывел на дополнительный дисплей информацию о штурмовой группе. Так... обычный взвод десантников-киборгов. Командир — бывший пилот истребителя, личный счет... участие в кампаниях... возраст... получил несовместимые с жизнью ранения в сражении при Бета Кита два года назад. Предложена киборгизация, какое предложение и принял. Оставшийся срок службы в качестве боевого киборга — два года. По истечении этих двух лет командир-киборг получит право на рекиборгизацию и вернет себе заново восстановленное по генетическим образцам человеческое тело... если доживет, конечно. Потери среди киборгов-штурмовиков в подобных операциях достигают 50 процентов, и это считается приемлемым уровнем.

Так, что там еще про него в досье? Командор внимательно, в который уже раз, изучал файл командира. Неуравновешен... еще бы — уравновешенные люди в пилоты истребителей не идут.

Они пилотируют добропорядочные коммерческие посудины на тихих межпланетных рейсах. Склонен к мистике... увлекается эзотерическими учениями Древней Земли, ну да, если бы он увлекался коллекционированием открыток, его бы от одного вида киборгов вывернуло наизнанку. Черт бы побрал этих психологов: мол, даже внешний вид штурмовика должен внушать ужас врагу, если бы не это, у нас было бы в десять раз больше киборгов. Ладно, дальше... всюду носит с собой талисман неизвестного происхождения. Сам утверждает, что приобрел его на Древней Земле во время последнего отпуска — купил в антикварной лавке, в Каире. Да, парень, выходит, не беден — такие турпоездки не многим по карману.

Вот, интересно, его нынешний взвод, такие же как он, боевые киборги группы «Канопус» полностью разделяют суеверия командира. Вот это уже необычно, но не слишком, если подумать. Трудно найти людей или даже киборгов, более суеверных, чем космические пилоты и десантники... а эти, судя по досье, похлеще иных прочих. Забавно: киборги штурм-взвода верят в то, что талисман командира приносит им всем удачу, и перед боевым вылетом всегда по очереди прикасаются к нему. Как его там называют? Ага, «Меч Ареса»... антикварный бронзовый клинок длиной в полторы ладони. Тоже, наверное, недешево стоил...

Из размышлений командора вывел сигнал тревоги. Ломая боевые порядки флота Королевства Канопус, в систему Беты Тигра вторгся супердредноут Республики Антарес. Вынырнув из подпространства, гигантский боевой корабль немедленно открыл огонь. Первый же залп граплазменной батареи проделал громадную дыру в корпусе десантного крейсера, а второй превратил в пар несколько десантных ботов, неторопливо ползших по направлению к неприятельской боевой станции. С супердредноута, понятное дело, не видели десантных ботов — их вообще никто не видел. Просто десанникам крупно не повезло, они оказались на линии не предназначавшегося им выстрела. Боевого пучка плазменной батареи супердредноута не выдержала бы и молекулярно уплотненная броня тяжелого крейсера. А хрупкие скорлупки ботов просто перестали существовать.

Оставшиеся десантники группы «Канопус» с бессильным ужасом смотрели на боевые мониторы. Спасения не было. К горстке десантных капсул, невидимых и неслышимых для противника, неотвратимо тянулся язык плазменного импульса — «главного калибра» тяжелых боевых кораблей. Малая скорость, дававшая возможность оставаться невидимыми, погубила их на этот раз — у десантников не осталось ни единого шанса выйти из коридора смерти, образованного струями перегретой плазмы. Маломощные двигатели десантных скорлупок не позволяли быстро набрать скорость, и киборги «Канопуса» могли только ждать неминуемой смерти.

Командир штурм-взвода нащупал во внешнем клапане скафандра свой талисман. Темная, шероховатая от времени бронза... непонятный узор не прощупывался сквозь толстый пластик боевых перчаток.

Он успел еще подумать, что на этот раз везение кончилось. И все потонуло во вспышке серебристого, ослепительно яркого света. Странно, отметило угасающее сознание киборга... плазменный импульс обычно красный или голубой...

Оператору наведения плазменной батареи на миг показалось, что в пустоте космоса мелькнула крохотная серебристая искра. Он привычноотреагировал, введя координаты

предполагаемой цели в компьютер. Но мощные сенсоры супердредноута ничего там не обнаружили.

А мгновением спустя флот королевства Канопус ответил на огонь — и всем стало не до бесславно погибших десантных ботов и киборгов, составлявших их экипажи...

Чародей внимательно одного за другим осмотрел своих новых рекрутов. Смертельный ужас, охвативший десантников перед плазменной кремацией, активизировал Артефакт «Меч Ареса» и тот, выполнил то, для чего он и был создан, призвал из иного мира диск-спасатель, который и выдернул их из самых лап смерти, за миллисекунду до того, как их тела вместе с десантным ботом разлетелись бы на элементарные частицы. И вот теперь, чудом уцелевшие воины — перед Чародеем.

Это, конечно, не люди: громадные челюсти, тела из неизвестного материала, нечеловеческие органы чувств и конечности, способные крушить сталь. Говорят, нечто похожее создают гномы в Подземелье, но они используют магию, а в этих существах нет ни капли магии. Просто машины? Нет, все же... что-то человеческое в них есть. Это не просто механические чудовища... когда-то они были людьми.

Чародей поднял огромную линзу, выточенную из горного хрусталя, добытого в полнолуние на Зеркальной горе. Сквозь эту линзу металло-керамические тела чудовищ казались серыми силуэтами, и только оранжевым сгустком пылал их мозг. Да! Именно мозг — все, что осталось в неизвестных воинах от людей. Чародей облегченно вздохнул. Раз это все же люди, хоть и удивительным образом перестроенные, — он сумеет с ними договориться. Аура спящего мозга командира отряда читалась совершенно отчетливо: пребывание в искусственном боевом теле было для него мучительным. Лишенный обычных человеческих чувств, этот когда-то жестоко искалеченный солдат мечтал о запахе травы, воде, ласкающей разгоряченную кожу, вкусе свежеевыпеченного хлеба.

А ведь это выход, подумал Чародей. Я не смогу дать им новых тел, но я сумею вернуть им прежние чувства! И в благодарность за это они будут хранить верность мне и сражаться с моими врагами.

Приняв решение, Чародей опустил волшебную линзу. Предстояла тяжелая работа.

На каменных столах киборги штурм-взвода «Канопус» зашевелились, приходя в себя в этом новом для них мире...

Бригада “Некрос”



В просторном зале было сумрачно. Под низким потолком тусклые вспышки электрических разрядов озаряли хитросплетения проводов и стеклянных трубок, приборы с фигурными, отделанными бронзой циферблатами. Но все это не слишком-то сочеталось со стенами из тесаного камня и ржавыми цепями, вмурованными в эти стены. В середине зала, в окружении непонятных приборов, в путанице проводов и труб стояли пять дубовых столов, присоединенных толстыми медными кабелями к большой динамо-машине. На каждом из столов под белой, окровавленной простыней покоилось тело. Мертвецы, были опутаны проводами и, казалось, над ними потрудился сумасшедший хирург: кое - где под мертвой плотью виднелись латунные цилиндры и стальные поршни. Жилы на шеях мертвецов были заменены рубчатými металлическими шлангами, запястья охвачены гуттаперчевыми манжетами, и из-под них виднелись стальные “кости” скелета. Над столами мертвенно-желтым светом горели лампы Эдисона.

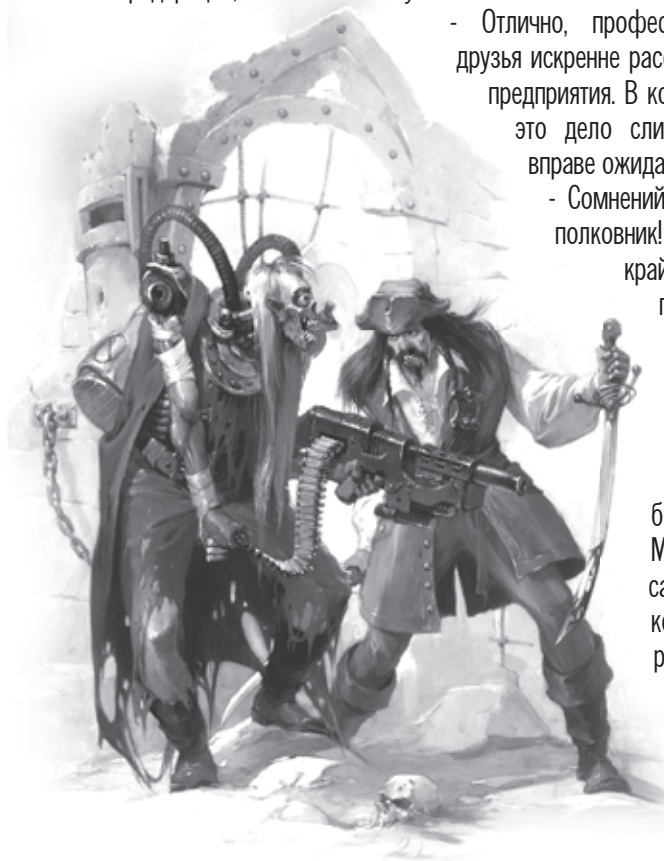
- Итак, господин полковник, все готово к решающему опыту.

Низкий, слегка дребезжащий голос принадлежал низкорослому мужчине, почти карлику, одетому в черный кожаный плащ. Его собеседник, высокий, седой офицер в серой форме войск Конфедерации, согласно кивнул.

- Отлично, профессор Франкенштайн. Мои друзья искренне рассчитывают на успех вашего предприятия. В конце концов мы вложили в это дело слишком много долларов и вправе ожидать успеха!

- Сомнений быть не может, господин полковник! — профессор подошел к крайнему столу и откинул простыню. В желтом свете лампы на коже мертвеца проступили непонятные знаки, нанесенные черной краской.

- На этот раз осечки быть не может, старый Мганга применил свою самую главную святыню — колдовской амулет «Мертвая рука». Видите, он там, у первого из наших зомби. Этот амулет сделает заклинания колдуна еще могущественней. Кстати, Мганга сказал, что его



душа теперь достанется духам подземного мира за то, что он осмелился так использовать «Мертвую руку». Когда старый негр закончил обряд, он пошел готовить себе погребальный костер... Вы же знаете, полковник, эти черные с такими вещами не шутят! А Мганга — самый знаменитый колдун Бенина, я сам вывез его из Африки и видел, на что он способен! Только там, в руинах древнего Бенина, еще живут люди, способные поднимать из могилы, а потом повелевать живыми мертвецами, зомби. Я видел их, полковник...

- Хорошо, профессор, я рад, что вы уверены в своем успехе. Мы терпим поражение за поражением, и мои друзья в штабе войск Юга уверены, что только смерть генерала Гранта, командующего войсками Севера, принесет желанный перелом в войне. Но справятся ли ваши зомби с таким заданием? Генерал постоянно в окружении своих офицеров, да и сам он — отличный солдат...

- Пусть южане не сомневаются, полковник! Я двадцать лет провел в лучших лабораториях Гейдельберга и нашел удивительные способы воздействия на человеческую плоть с помощью электричества! Наши зомби — это настоящие машины, оснащенные по последнему слову техники. Вот, смотрите, мышцы рук и ног заменены у них на... я называю эти устройства «магнетическими акселераторами». Обычно африканские зомби нечувствительны к боли и очень сильны, поскольку питаются энергией, которой снабжает их собственная гниющая плоть. Из-за этого они очень недолговечны: зомби разлагается заживо за неделю. Но достижения науки помогли мне. Я встроил в каждого мертвеца лейденскую банку, и теперь они будут питать их тела «животным электричеством» — мои зомби смогут просуществовать многие месяцы! Кроме того, животное электричество снабдит энергией «магнетические акселераторы», которые заменяют им мышцы! Вот, посмотрите...

И две фигуры, одна в черном плаще, другая — в золоте эполет и аксельбантов, склонились над зловещим столом. Несколько минут спустя, профессор положил руку на рукоять рубильника.

- Сейчас, полковник, вы будете присутствовать при историческом событии! Эти пятеро верных солдат Юга, погибших в сражении, вот-вот обретут новую жизнь! А вы, полковник, получите пятерых неуязвимых и не рассуждающих солдат, которые сумеют покончить с этим северянином и принесут, наконец, конфедератам долгожданную победу!

Профессор потянул вниз рубильник. Помещение озарилось ослепительным сиянием электрической дуги, над столами за клубился черный дым, пронзаемый молниями разрядов. Волосы у обоих встали дыбом, с хрустальным звоном разлетались на мелкие осколки трубки и колбы с реактивами...

Неожиданно электрическая дуга погасла, и потрясенный полковник увидел, как скрытая простыней фигура зашевелилась и медленно села на своем страшном ложе.

И в этот момент в низкое окно ударил первый камень....

- Бей их, кто в Господа верует!

Приходской священник, отец Руфус, уже давно и внимательно наблюдал за странным незнакомцем, поселившимся пару месяцев назад в городке Сэндтаун. Такой человек не мог, конечно, не привлечь всеобщего внимания: жизнь затворника, зловещая внешность,

резкий германский акцент, странное свечение в окнах арендованного профессором дома возбуждали любопытство горожан сверх всякого предела. По городу поползли слухи, страх наполнял сердца набожных горожан. И однажды отец Руфус увидел, как глухой ночью возле дома профессора Франкенштейна из фургона выгружали что-то более всего похожее на трупы. Охваченный справедливым негодованием, священник продолжил свои наблюдения... с каждым днем все более убеждаясь, что дело нечисто. В доме чужака-профессора творились темные дела. И вот, сегодня ночью он получил нерушимые доказательства — немецкий профессор оживлял мертвецов и служил дьявольскую мессу!

Дальнейшее было несложно. Возмущенные жители Сэндтауна, которым отец Руфус рассказал про страшные дела в доме профессора, окружили лабораторию и закидали ее камнями и факелами. В ревущем пожаре погибло логово зловещего приспешника дьявола и все его сатанинские причиндалы. И лишь немногие из горожан успели разглядеть в вихре огня странную серебристую тень, возникшую над пожарищем за мгновение до того, как рухнула объятая пламенем крыша...

Некромант рассматривал пятерых новых рекрутов. Они ему определенно нравились: ожившие мертвецы, напичканные стальными протезами, неуязвимые, нечувствительные к боли... Да, эта приманка сработала отлично — «Мертвая рука» принесла ему отличных бойцов!

Пришлось, правда, поработать — примитивная магия дала зомби всего три недели существования, а магнетические и механические устройства продлили его еще на месяц. Но Некромант уже сотни лет занимался оживлением мертвецов. В грудь каждого из зомби он вложил источник некро-жизни. Теперь мертвые, но движущиеся и почти не гниющие тела смогут существовать долгие годы, пока не будут, например, разорваны в клочья. Кроме того, некро-жизнь заменит тот ненадежный и недолговечный источник энергии, которым снабдил зомби их создатель. Некромант был удовлетворен: эта некро-жизнь накрепко привязала бойцов отряда «Зомби» к нему, ведь только он, в своих тайных лабораториях, может время от времени обновлять их «неживые» тела, устранив самые очевидные признаки разложения и гниения.

Слуги вкатили в лабораторию тележку, на которой возвышалась груда необычного оружия. Эти высокотехнологические стволы, оставшиеся после гибели одного из отрядов Некроманта, были изготовлены на другой планете, с использованием неизвестных на Острове технологий. Их прежним хозяевам крупно не повезло: они попали в магическую ловушку, расставленную Чародеем, и все до одного погибли. Пришедшие на помощь скелетоны собрали только лохмотья одежды да опаленное чародейским огнем оружие.

Некромант берег эти грозные боевые устройства, несмотря на то, что для большей части этого оружия у него осталось лишь по одной боевой батарее. Теперь пришла пора передать его новым владельцам, ведь эти бойцы явились из своего мира безоружными.

- Итак, запомните, теперь вы — мои слуги! — пять фигур согласно кивнули головами.

- В знак моей власти над вами я возвращаю вам этот магический Артефакт, «Мертвая рука». Возьмите так же и это оружие, вам покажут, как с ним обращаться. Идите, и служите мне верно!

Пять оживших мертвецов, бригада «Некрос» поступили на службу Некроманта, одного из трех великих Магов Острова Волшебства...

“Стражи Гробницы”



Смерть в бою легка для воина. Взмах острого, как бритва, клинка, пение стрелы — и ты уже на небесах, среди райских кущ. Но никто не посмеет сказать, что можно привыкнуть к тому, как старуха с косой стоит, улыбаясь, у твоего изголовья. К смерти вообще не привыкают. Но они привыкли.

Полтора десятка разбойников-арабов, которые промышляли грабежом на большой дороге недалеко от Дамаска, сделали последнюю в своей жизни ошибку. Когда они накинулись на небольшой купеческий караван, следовавший к городу, никто из разбойников не удосужился хорошенько оглядеть горизонт. А зря: они бы увидели быстро приближающееся с северо-востока облако пыли, поднимавшееся из-под копыт берберских скакунов. Султан Дамаска недавно нанял отряд кочевников-бедуинов для того, чтобы истребить разбойников на дорогах. И бедуины, сами прирожденные разбойники, отлично справлялись со своими обязанностями.

Сначала запели стрелы, и разбойников стало всего восемь. Они бросили добычу и стали спина к спине, как будто это могло помочь им! Их излюбленное оружие, шипастые кистени, со свистом рассекали воздух. Один удар — и бедуин полетит в пыль вместе со своим скакуном.

Но бедуины не торопились. Султан платил за плененного разбойника вдвое больше, чем за его голову. И всадники пустыни закружились вокруг своих жертв в смертельной карусели, не давая им выбраться. Придет минута — и жесткие волосяные арканы выхватят бандитов из круга, потащат в Дамаск, навстречу клещам палачей и чанам с кипящим маслом.

Разбойники знали об этом и не собирались сдаваться. Смерть на клинках бедуинов казалась благословением по сравнению с тем, что ожидало в Дамаске.

По сигналу атамана разбойники рванулись вперед, пытаясь достать бедуинов своим страшным оружием, скрестить с ними клинки в ближнем бою. Разорвать проклятую карусель, вырваться на простор, взлететь в седло, а если не получится, то умереть как истинный воин, а не как измученная, молящая о милосердном ударе ножа тварь.

Под ударами сабель упали еще двое. Шестеро уцелевших разбойников, с ног до головы забрызганные своей и чужой кровью, упрямо пробивались к лошадям.

Командир бедуинов вскинул руку и выкрикнул что-то высоко, гортанно. Всадники пустыни мгновенно рассыпались, выходя из боя, и вместо сабель в их руках снова оказались луки. Разбойники снова сбились в кучу — все шестеро, спина к спине. Попытка прорыва не удалась,

сейчас их засыпят стрелами...

Но что это? Палящее солнце Сирии на мгновение скрыла серебристая тень. Она накрыла обреченную шестерку и вдруг пропала, как будто и не было ее ...

Голод. Голод и жажда. Сначала они решили, что неизвестный джинн перенес их в свою пещеру и в награду за спасение потребует службы. Они были заранее согласны: джинн так джинн, послужим и джинну. Тем более, что новый хозяин явно не страдал безденежьем. Круглая пещера, освещенная призрачно-зелеными негасимыми факелами, была завалена сокровищами.

Только вот выхода из пещеры не было. Ни выхода, ни малейшего отверстия, ни струйки воды, ни сталактита, с которого падали бы медленные капли. И шестеро поняли, что попали в ловушку: их ждет мучительная смерть от жажды на гудах золота.

Один за другим, они впадали в забытие. И предводитель последним, уже почти в бреду наблюдал, как наливаются недобрый кровавым светом талисман, привязанный к его поясу шелковым шнурком. Он совсем недавно раздобыл этот талисман: снял с трупа после горячей схватки. Хозяин талисмана, старый перс, называл его «Скипетр Спящих». И вот теперь тень бывшего хозяина, наверняка, могущественного мага, мстит им...

К своему удивлению, все шестеро пришли в себя, чтобы снова умереть от жажды и голода. И еще. И еще. И еще...

Шестеро поняли: именно так и выглядит ад. Бесчисленные воскрешения и смерти от голода и жажды посланы им в наказание за злодеяния, которые они творили при жизни.

Разбойники очень быстро потеряли счет времени. Поэтому они не могли сказать, сколько лет (месяцев? веков?) прошло до того момента, когда стена их могилы рухнула под ударами кирок, и в склеп хлынул солнечный свет. Шестеро вышли навстречу тем, кто потревожил их покой...

- Мой господин! — Командир отряда, состоящего на службе Некроманта, докладывал своему властителю. Несмотря на то, что с момента встречи со скелетами, стражами гробницы, прошло уже несколько дней, речь его прерывалась от страха. А может быть, он опасался Некроманта, имевшего скверную привычку жестоко карать за неисполненные задания?

- Мой Господин! Мы отыскали эту гробницу там, где вы указали, и сломали стену. Но оттуда вышли они — шесть скелетов в обрывках странной одежды! Из пещеры хлынул смрад, мы все решили, что это само дыхание смерти. И бежали, мой Господин! Пощади нас, мы не были готовы сражаться с этими порождениями бездны!

Некромант одним движением руки отпустил перепуганного солдата. Ему все было ясно: один из древних Артефактов, в незапамятные дни переброшенных в другой мир в поисках воинов-рекрутов, сработал и перенес своих подопечных в запечатанный склеп. Судя по всему, маг-создатель Артефакта давно погиб, а волшебство его продолжало действовать. Именно эти заклинания и обрекли неудачливых разбойников на бесчисленные смерти от голода и жажды в запечатанной гробнице. Видимо, попавший к ним Артефакт обладает нешуточным могуществом, если сумел раз за разом оживлять их сохшуюся, изъеденную тлением плоть. В любом случае — полезное приобретение. Неизвестные воины, сотни лет назад призванные на

Остров Волшебства давно умершим магом, должны обрести нового хозяина. Ему, Некроманту, не составит труда справиться с очередными «ожившими мертвецами», после чего Стражи Гробницы вольются в его легионы. Что будет именно так, Некромант не сомневался ни секунды.

Зеленые факелы дрожали, освещая склеп, полный сокровищ. В середине, на каменном возвышении, стояла фигура, облитая черным, как бы сотканным из тьмы плащом. Перед ним распростерлись ниц шесть скелетов. Их полуистлевшие лохмотья едва скрывали почерневшие кости, лишенные плоти пальцы крепко сжимали рукояти сабель и кистеней на длинных цепях.

- Приветствуем тебя, властелин Тьмы, Ариман, наш повелитель!

Некромант усмехнулся про себя. Обычное дело: дикари из неизвестного мира принимают его за кого-то из своих богов и приносят ему клятву. Впрочем, на этот раз они не так уж и не правы: только магия Некроманта смогла поддержать существование рассыпающихся в прах скелетов. Древний Артефакт «Скипетр Мертвых» работал надежно, наделяя своих рабов подобием жизни и недюжинной силой, а вот кости уже поддались разрушительному влиянию времени. И только магия Некроманта вернула им былую прочность, влив в ожившие скелеты могучие силы.

- Встаньте! — Некромант простер руку над лежащими в пыли скелетами. — Я принимаю вас под свою власть и приказываю вам служить мне, пока вы ходите по этому свету!

Шесть скелетов — отряд «Стражи Гробницы» — поднялись с колен и шагнули к своему новому Повелителю...

Штурм Ледяного Перевала

Командиру отряда «Воины Митры» не нравилось предстоящее «дело». Совсем не нравилось. Конечно, неписанный кодекс Гильдии Вольных Стрелков гласил, что наёмники, взявшиеся за выполнение задания кого-то из Магов, честно и добросовестно выполняют своё дело. Без этого не обойтись: доходы от таких контрактов составляли существенную долю прибылей Гильдии Вольных Стрелков, и они не могли рисковать потерять доверие «клиентов». Поэтому, даже когда «Диким Гусям» из ГВС приходилось наниматься к противоборствующим сторонам, они с чистой совестью стреляли друг в друга. Как говорится, ничего личного — бизнес есть бизнес....

А орешек разгрызть предстояло твёрдый! Некромант не зря постарался заполучить помощь наёмников Гильдии: намечался рейд в Беспокойные Горы, а лучше Воинов Митры этот район не знал никто. Им не так давно довелось выполнять несколько крайне опасных заданий как раз в этих горах, так что память о тамошних тропках-дорожках была ещё свежа. Как, впрочем, и память о кровожадных горцах, которым всё равно на кого ты работаешь — они с редкой беспристрастностью нападали на всех, кто попадался им в руки. О характере горцев - взрывном, на грани безумия, с дрожью в голосе рассказывали даже боевые зомби Некроманта.

Именно поэтому Некромант и обратился к наёмникам. Причём к таким, которые хорошо знали бы предполагаемый «театр военных действий» — дело намечалось нешуточное. На кону стоял Замок Ледяного Перевала — древняя крепость клана горных колдунов, сотни лет назад отрезанная от всего остального Острова непроходимым ледником на этом самом перевале. Не один десяток

авантюристов спинул в бездонных, ледяных трещинах перевала и на копыях горских племён... пока неожиданное землетрясение не расчистило перевал от непроходимых ледяных баррикад. Напуганные гневом содрogaющейся земли горцы спешно ушли подальше от перевала, а Маги, конечно же, не могли упустить такую редкую возможность. Клан горных колдунов, которым до войны принадлежал замок, славился мастерством в изготовлении хитроумных артефактов. И, хотя ни один из колдунов не дожил до конца Войны Магов, Замок Ледяного Перевала не подвергся разграблению: последний из горных колдунов перед смертью надёжно запечатал Ледяной Перевал немислимым нагромождением ледяных обломков.

И вот теперь путь открыт. Вопрос лишь в том: кто успеет раньше?

Некромант, узнавший о землетрясении, послал к Ледяному Перевалу лучших воинов: бригаду «Некрос» — боевых Зомби, и своих личных телохранителей — «Стражей Гробниц». Конечно, в легионах Некроманта было множество самых разных существ, не одни только живые мертвецы..., но именно им Некромант доверял больше всего, и именно им он поручал охрану своей особы. И вот теперь, когда медлить было никак нельзя, магу пришлось отправить на это особо важное задание своих личных телохранителей. А подкрепление - отряд Вольных Стрелков, он нанял позднее — уже после того, как Скелеты и Зомби отправились в путь. Некроманту стало известно, что горные орлы, верные слуги Чародея, сообщили тому и о землетрясении, и о том, что Ледяной Перевал теперь открыт. Надо было во что бы то ни стало оказаться у Замка раньше поисковой партии Чародея. Персы — «Воины Митры», должны были встретиться с отрядами Некроманта на подходе к горному району и вывести их к Ледяному Перевалу кратчайшим путём.



Никогда ещё Воины Митры не совершали таких стремительных марш-бросков по горам! Да что там люди!... Неживые, а потому неутомимые Зомби и Скелеты и то, казалось, едва переставляли ноги. Но к Ледяному Перевалу вышли вовремя: как раз настолько, чтобы с гребня перевала разглядеть ползущую в долине цепочку крохотных фигурок... Конкуренты... Гвардейцы Чародея.

Сомнений не осталось: соперников они обогнали и к замку подойдут раньше, но спокойно обыскать развалины не удастся. Придётся принять бой. Что ж, легионеры Некроманта были готовы к этому ...

...Безумно жаль было тратить последние капли энергии батарей — ведь зарядить их на Острове было негде, но... у командира отряда «Канопус» из Гвардии Чародея не оставалось другого выхода. Биосканер, встроенный в наплечный щиток бронекостюма, доживал, похоже, последние минуты. Мощности истощённых батарей едва хватило на то, чтобы предупредить об опасности — впереди, в развалинах замка, к которому они так спешили, затаился враг. Враг многочисленный и... хорошо вооружённый! Во всяком случае об этом сигнализировал металлодетектор, показывая большое количество стали за стенами замка... Да, видимо, недостатка в оружии противник не испытывал...

Нажатие кнопки — и из-под наплечного клапана с легким гудением вылетел «шмель». Это крохотное электронное насекомое играло роль «летающего глаза». На последних ваттах энергии

«шмель» дотянул до руин, сделал круг и бессильно рухнул на камни - батареи иссякли окончательно. Но своё дело «шмель» сделал: командир «Канопуса» с неудовольствием рассматривал «картинку», переданную безвременно почившим разведчиком.

- Зомби... Скелеты... И какие-то наёмники из Гильдии, судя по ярким значкам на плащах... — описывал командир то, что видел на маленьком экране. - Пара пушек... Одна совсем маленькая... Мобильная катапульта... Ну что ж, силы практически равны...

Бывший капитан-киборг прикинул шансы.

- Так... они ждут нас и успели подготовиться. Это их плюс. Наш плюс в том, что мы знаем, где они засели. Они рассчитывают на внезапное нападение, и для них будет ОЧЕНЬ неприятным сюрпризом то, что мы готовы к отпору...

Конечно, проще было бы отойти, залечь где-нибудь, позволить тварям Некроманта обшарить Замок и уж потом, на обратном пути... Гвардеец знал: самые неприятные сюрпризы поджидают отряды с захваченной добычей именно на обратном пути... Но сейчас от такого хода придётся отказаться - Чародей специально предупредил своих гвардейцев, что в руинах Замка могут оказаться по-настоящему могущественные артефакты, и тот, кто найдёт их первым, может получить нешуточное преимущество. Так что придётся принять бой прямо в руинах.

Ну что ж... на этот раз легионеры Некроманта, столь же коварные, сколь и жестокие, перехитрили самих себя. Поймать гвардейцев в ловушку им сегодня не удастся. Капитан отдал последние распоряжения: Штурм-киборги «Канопуса» и пси-наёмники из команды «Зеро» будут ударной группой, а вот славяне из «Ястреба», зарекомендовавшие себя непревзойденными бомбардирами, поработают у орудий.

Ну что ж, время пошло...

Штурм-киборг взмахнул манипулятором, и Гвардия Чародея устремилась в атаку...

